

Tamás Kinga

REFLEXIÓ ÉS REFLEKTÁLATLANSÁG (LEHETSÉGES VÁLASZOK A MÉDIA ÉS A SZIMULÁCIÓ KIHÍVÁSÁRA)

A média latin eredetű, többes számú főnév, szótári alakja a *médium*, amelynek jelentései¹: 1. a spiritiszták elképzelése szerint az emberek és a szellemi világ között közvetítő személy; 2. szuggerálható, hipnotizálható egyén; 3. valamilyen (kellemetlen) tevékenység szenvedő alanya; 4. közeg (tudományos szóhasználatban); 5. → **média**. A szó különböző jelentéseit metaforaként értelmezve és törlésjel alá helyezve a média kommunikációban betöltött paradox szerepére utalhatnak. A „közvetítő személy” az emberek és a szellemi világ között valamilyen misztikus képességnek köszönhetően teremt kapcsolatot, transzállapotba kerül, önnön erejéből megbúvóli önmagát, hogy közvetíthesse a túlvilági személy üzeneteit. A média „transzállapota” – a közvetítettség szélsőséges túlhajtása – bár látszólag a közvetítés érdekében szükséges, azonban a közvetítődésben elveszik az információ jelentése, pusztán a média formája marad, a téma maga a közvetítődés lesz. A második és harmadik jelentéssel a mediális működés célcsoportja, a *szociális* lerombolásával formált *tömeg* kapcsolható össze: a média megkettőződött, egymással ellentétes – a tájékoztatás ígérete, ugyanakkor az információ kiüresítése – kihívásának, a tömegtájékoztatás ideájának tárgya a hipnotizált és szuggerált szenvedő alany, a befogadó réteg. Nem elhanyagolható a „közeg”-ként való értelmezés, amely a szimulációra, a jelentés teljes feloldódására jellemző állapota a médiának. Az utolsó jelentésváltozatban a szótár a média címszóhoz küldi az olvasót, amely gesztus értékelhető a jelentés önmagába visszatéréseként, azzal a módosítással, hogy megsokszorozódik a jelölő. A szótár jelentései interpretációmban a média útját kísérik végig az idealisztikus elméleti definiáltságától a gyakorlatban tapasztalható szimulákrum-természetének leleplezéséig. Nem a szimulációs működés, hanem a leleplezés kerül a középpontba, amely az értelmező – a befogadó közeg vagy, ha úgy tetszik, a tömeg – tudatos és reflexív működése.

¹ Bakos Ferenc: *Idegen Szavak és Kifejezések Kéziszótára*. Akadémiai, Bp., 1994. 485.

Média – tömeg – szimuláció

1. „a spiritiszták elképzelése szerint az emberek és a szellemi világ között közvetítő személy”

A kommunikációelmélet és a kulturális tanulmányok szaknyelvében a *média* a tömegtájékoztatási eszközök – sajtó, rádió, televízió, Internet – összefoglaló neve. Közvetítő eszköznek tekintik, amely kapcsolatot teremt az információ és a befogadók között. Ereje végtelenné tágitott hatósugarában, a *tömegre* gyakorolt hatásában rejlik, amelynek felbecsülhetetlen értéke van, tehát a média világának iparosításával pozícióharc és üzleti megfontolások irányítják. Az emberek elfogulatlan tájékoztatásának, az információátadásnak és üzenetközvetítésnek az ideája a tömegformálásban és a jelentésnélküliség állapotában realizálódik a z éter hullámain, a tv-kábeleken, a világhálón. Jean Baudrillard egy fejezetet² szentel elsőként 1981-ben franciául megjelent könyvében a média öngerjesztő és önpusztító működésének elemzésére, amelynek megállapításai dolgozatom kiinduló tézisét készítik elő.

Baudrillard a szimulációval kapcsolja össze a média működését. Az információáramlás jelentésközvetítést feltételez a befogadóhoz, amely azonban a közvetített üzenet radikális mennyiségnövekedésével már nem tud lépést tartani. Három hipotézist állít fel a jelentésvesztés igazolására:

- a) Az információ termel ugyan jelentést, azonban nem tud lépést tartani a jelölés minden területen jelentkező elvesztésével.³
- b) Vagy az információnak semmi köze nincs a jelölés folyamatához; ez valami más: egy másik rend működési modellje a jelentésen kívül vagy, szigorúan szólva, a jelentésáramláson kívül.⁴
- c) Vagy épp ellenkezőleg, létezik egy nagyon szigorú és szükséges korreláció a kettő között, olyannyira, hogy az információ közvetlenül romboló hatással van a jelentésre és a jelölésre, vagy semlegesíti azokat. A

² The implosion of meaning in the media. In: Jean Baudrillard: Simulacra and Simulation. (Szimulákrumok és szimuláció) Transl.: Sheila Faria Glaser. The University of Michigan Press, 1994. 79-86. (A továbbiakban: Baudrillard-1994.)

³ Baudrillard-1994. 79. : „Either information produces meaning ..., but cannot make up for the brutal loss of signification in every domain.”

⁴ Baudrillard-1994. 79.: „Or information has nothing to do with signification. It is something else, an operational model of another order, outside meaning and of the circulation of meaning strictly speaking.”

jelentésvesztés közvetlenül kapcsolódik az információ, a média és a tömegtájékoztató feloldó és lebeszélő tevékenységéhez.⁵

A harmadik megállapításból kiindulva jellemzi a média működését és annak szociális szférát érintő hatását. A nyugati típusú társadalomban kódolva van a jelentésképzés és vele párhuzamosan a gazdasági termelés hatékonysága, amely biztosítja számunkra a mítosz fenntartását, miszerint nélkül összeomlana a modern társadalom. A tények ellenben a mítosz megingását mutatják, mivel az információ jelentésképzés helyett pontosan az ellenkezőjét produkálja a jelentés bekebelezésével. A kommunikáció a médiában kifulladás ön maga színpadra állításában/megrendezésében (stageing), amelynek eszközei az interaktív műsorok, a nézői telefonok, az élő adás és a „rejtett üzenet” (black mail). (A médianak ezt az „önfelfaló” működését mutatja be írásom valóságshowkat interpretáló része.) A média szimulációs működését nagy erővel igyekeznek kordában tartani, mivel a lelepleződés a jelentés elvesztésével való szembesüléssel, azaz katasztrófával lenne egyenlő. A média működésének befogadókra gyakorolt hatása eredményezi a szociális szféra destrukcióját, a szocializáció felfüggesztését és a szociális tömegbe fojtását, amely megadja magát a jelentéstől megfosztott információ nyomozó terhének.⁶ McLuhan tézisével – a médium az üzenet – egyetértve és továbbgondolva Baudrillard szerint a média nemcsak a tartalom semlegesítését végzi el, hanem önmaga is szertefoszlik a reálisban, amely magának a reálisnak a feloldódását is maga után vonja a hiperreálisban. A felhalmozásra épülő társadalom gondolkodásában a reálisnak és az üzenetnek a vége csak tragikusan értelmezhető, azonban a szerző felveti a szimuláció körkörös működési elvével összhangban egy másik értelmezési lehetőséget, az „együttélést”: „a jelentés eltűnése csak egy körív legalsó pontjának elérését jelenti, amely aztán ismét felfelé ível az esemény horizontjára, a jelentés járhatatlan horizontjára: amely mögött semmi számunkra jelentéssel bíró nincs”,⁷ azonban ez már nem a leszámolás pillanata a számunkra, mert kikerültünk a jelentésnek a katasztrófális végre vonatkozó ultimátumából.

Befejezésül a szociális lerombolásából képződött tömeg és a média ellentmondásos kapcsolatáról szól, a tömegnek arról a stratégiájáról, ahogy a

⁵ Baudrillard-1994. 79: „Or, very much on the contrary, there is a rigorous and necessary correlation between the two, to the extent that information is directly destructive of meaning and signification, or that it neutralizes them. The loss of meaning is directly linked to the dissolving, dissuasive action of information, the media, and the mass media.”

⁶ Baudrillard-1994. 81. o.

⁷ Baudrillard-1994. 83.: „...the term itself only signifies the curvature, the winding down to the bottom of a cycle that leads to what one could call the „horizon of the event”, to an impassable horizon of meaning: beyond that nothing takes place that has meaning for us...”

jelentéstől megfosztott információt befogadás nélkül visszafordítja a médiához. A média és a tömeg kapcsolatát úgy jellemzi, mint a felnőtt társadalom elvárásaival szembesített gyermeket, akinek egyszerre kell engedelmeskednie – tárgyként konstituálnia önmagát – és önálló szubjektumként felelősséget vállalnia. A gyermek mindkét kihívásra szembefordulással válaszol: szubjektumként hiperalkalmazkodó és gyerekes, tárgyként önállósodni akar, lázad az engedelmesség ellen. A média kettős kihívására a gyermekhez hasonlóan egyrészt szubjektumként, másrészt objektumként válaszol a tömeg, azonban hiba valamelyik stratégia előnyben részesítése a másikkal szemben, ami csak a beszéd túltermelésének imperativusát valló rendszerbe való beolvadást segíti elő.⁸

A média információira „megemésztés” nélkül való reagálás másik lehetséges módját látom a tömeg médiával szembeni reflexivitásában. A szimuláció állapotában levés tudatosítása Baudrillard fenti „együttélés”-konceptiójával összeegyeztethető. A valóságshow-jelenség értelmezésén keresztül és a könnyűzene befogadásának és konstruálásának új módjait elemezve a befogadói oldal magatartásait figyelem meg, amely reprezentálja a tömeg csaknem teljes reflektálatlanságának, illetve bizonyos mértékű reflektáltságának állapotát és annak konzekvenciáit a szimuláció és a média relációjában.

A szociális és a populáris kultúra

2. „szuggerálható, hipnotizálható egyén”

A valóságshow és a könnyűzene új fejleményeinek elemzésekor figyelembe kell venni e jelenségek populáris jellegét, amely szerepet játszik a tömegre gyakorolt hatásokban. A populáris kulturális jelenségek szociális értelemben vett meghatározásához John Fiske *Understanding popular culture*⁹ című tanulmánykötetének bevezető fejezetét hívtam segítségül. Fiske szerint a kultúra a szociális tapasztalatainkból származó folyamatos jelentéslétrehozás, amelynek során a létrejött jelentések az adott kultúra emberei számára szociális identitást biztosítanak. A jelentések folyamatos áramlása az öröm forrásává válik az ember számára. A kultúratehermentés folyamatosan zajló szociális cselekvés: minden szociális kapcsolatból származó önmeghatározás, minden kultúraformáló szöveg és diszkurzus csak a fennálló szociális rendszerrel szoros kapcsolatban értelmezhető. Minden szociális rendszernek szüksége van kultúrára, amely vagy segít, hogy a

⁸ Baudrillard: 1994. 85-86.

⁹ John Fiske: Chapter 1: Popular culture. *Understanding popular culture*. Routledge, 1989. 1-4.

rendszer hatalmon maradjon, vagy megingatja azt. A kultúra és képződményei a szociális gyakorlat állandó sikerét hordozzák, ezért eredendően politikai természetűek és a szociális erő létrehozásának és újjáteremtésének fontos eszközei. A populáris kultúrát a mellőzött és hatalomtól megfosztott, anyagi és diszkurzív erőforrásaikban megfosztott emberek hozzák létre, amely erőforrásokat a tőlük hatalmat megvonó szociális rendszer szolgáltatja. Emiatt ellentmondásos és konfliktusokkal teli ez a kultúra. A kulturális erőforrások, a televízió, cd-lemezek, ruhák, videojátékok, a nyelv kettős természetűek: szolgálják a gazdaságilag és ideológiailag domináns réteg hegemoniáját, ugyanakkor a hegemonia nem létezhet ellenállás nélkül, ezért olyan ellentétes erőt is tartalmaznak, amelyet a szociális rendszeren belül az előbbtől eltérően szituált rétegek használnak fel. Ha a kulturális javak nem hordják magukban a jelentésképzésre alkalmas ellentétes erőt, nem fognak megfelelni a piacon, és nem válnak populárisokká. A populáris kultúrának egy része mindig kívül esik a szociális kontrollon, és az uralkodó erőkkel szemben azoktól megszabadulva pozicionálja önmagát; a konfliktus kultúrája lesz, mert erőfeszítést tesz, hogy olyan szociális jelentéseket, identifikációt hozzon létre, amelyet a mellőzöttek és nem az uralkodó réteg vallanak magukénak, azonban az ebből származó öröm mindig szociális és ezáltal politikai marad. E kultúra jelenségeit nem tudjuk izoláltan, önmagukban értelmezni, mindig abban a szociális és kulturális kapcsolatrendszerben, intertextuális közegben fogalmazódik meg az aktuális oppozicionális jelentés, amelybe belekerül. A populáris kultúra jelenségeinek paradoxitása szekunder jellegükből is adódik: nem kapcsolódnak hozzájuk önálló jelentések, hanem a domináns szociális rendszer meglévő kultúrájából kiragadott részletek, amelyeket a kultúra tagjai ellátnak saját jelentéseikkel. A populáris kultúra az ellentétes jelentéstulajdonítás lehetőségét hordozó kulturális javakra épül, megvalósulását a kultúra számos területén követhetjük nyomon. A média valóságshow műfajában a szereplők között nem találunk stabil szociális és társadalmi szerepű egyéneket, gyakori, hogy személyiségük, életcéljuk vagy a „nagy lehetőség” megtalálását várják a szerepléstől. A média által felajánlott javakban – az értékelhalmozásban (ház, kocs, utazás, pénz) – biztosítva látják életcéljuk megvalósulását. Fiske definícióján annyiban módosít a média szimulákrumként való értelmezése, hogy nem csupán a rendszer szociális berendezkedésével ellentétes, ugyanakkor attól szorosan függő jelenségeket produkál, hanem a szociális felszámolására törekszik. A valóságshow szereplői és nézői is a tömegformálás manipulációjának áldozataivá válnak, és reflektálatlanul nyelik el a média információit.

Valóságshowk – tömeg – reflektálatlanság

3. „valamilyen (kellemetlen) tevékenység szenvedő alanya”

A jelelmélet a jelölt és a nyelvi jelölő viszonyát nem tekinti referenciálisnak, tehát a valóság objektumaival a megnevezéskor a szavak nincsenek ontológiai értelemben kapcsolatban. (Például: az alma hangsor helyett használhatunk teljesen mást is a gyümölcs e fajtájának megnevezésére, ha másban egyezünk meg, ha más a társadalmi konvenciónk.) A radikális jelfelfogás azt feltételezi, hogy nemcsak a verbális jelek és a valóság kapcsolatára jellemző a szimbolizáltság, hanem általában a jelölés folyamata olyan természetű, hogy nem különíthetünk el valóságos objektumokat és azokra vonatkozó diszkrét jeleket, hanem minden létező jelölőnek minősül, eleve szimbolizáció. A bennünket körülvevő entitások is csak a jelöltség, a szimbolizáltság állapotában és csak időtől függően és értelmezésünkben léteznek. A márkanévek például egyszerre jelölők és jelöltek: az amerikai angolban a Kleenex szó eredetileg egy papírzsebkendő-fajta márkanéve volt, azonban ma már a papírzsebkendő szó jelentésével bír. Ennek a jelenségnek az ellenkezője hasonló eredménnyel jár egy szó eredeti jelentését elveszítve márkanévként funkcionál: Ariel, Nike, Always. Baudrillard a jelölés folyamatának teljes felfüggesztődését tételezi fel, és a szimulációs működést helyezi előtérbe. A szimuláció értelmetlenné teszi a valóság fogalmát: „a szimuláció kora minden referenciálisnak a likvidálásával veszi kezdetét”¹⁰. Úgy lehetne jellemezni ezt a folyamatot és a szimulákrum természetét, hogy a szimbolikus jelölőt létrehozó absztrakciót semmisnek tekintjük. A szimulákrumok jelölő-természetűek abból a szempontból, hogy nincs referenciális kapcsolatuk a valósággal, azonban nem szimbolizáltak, mert kezdettől fogva a jelölő tulajdonságaival bírnak, tehát nem alkalmazható rájuk a „jelölő” megnevezés sem.

Az Internet és a média virtuális valóságára jellemző a szimulációs működés. Ha arra gondolunk, hogy a média által közvetített hírek, amelyek az egyik legobjektívebb műfajként vannak aposztrofálva, milyen szelekción mennek keresztül, mielőtt a képernyőre kerülnek, belátjuk: valójában a hír műfajának a természetéhez tartozik, hogy nincs valóságreferenciája. A hír eleve értelmezett történet, soha nincs értelmezetlen állapotban, mindig véleményalkotás fűződik hozzá, nem lehet semleges hírről beszélni. A hír valamely cselekedet vagy történet értelmezése, azonban attól függetlenül közvetítődik. A valóságshowk a hír műfajától annyiban különböznek, hogy történetmesélők. Interaktív narratívák, amelyek közvetítő közegük természetéből adódóan szimulációs működésen

¹⁰ Baudrillard-1994. 2.: „...the era of simulation is inaugurated by liquidation of all referentials”

alapulnak. Baudrillard felől olvasva e jelenség olyan szimulákrum, amely nem igényli a referenciát a valósággal, mivel a virtuális tér és idő az eredendő közege. A befogadó mindig közvetetten vesz részt benne: csak annak az embernek van rajongó tábor, aki lakóként még részt vesz a történetben, részt lehet ugyan venni azokon a showkon személyesen, amikor kiszavazzák a játékosokat, azonban a jelenlét nem a történetben való jelenléteket biztosítja. (Jó példa erre, hogy a bent lakó gyermekes anyja nem tudja magához ölelni a stúdióban rá váró gyermekét, amíg része a shownak, a kiszavazás után pedig érdektelenné válik, hogy mi történik velük.) A kameraké, a közvetítő közegé és a médiáé a főszerep, a nézők és a lakók statisztáknak: rövid szöveges üzenetökké, szexuális jelenetekké, telefonbeszélgetésekké, elektronikus levelekké válnak az individuumok, azonban ez ebben a közegben a természetes állapotuk, nem próbálnak meg másnak mutatkozni, hasonlóan a hírhez hagyják magukat manipulálni. A címek – ValóVilág, Big Brother (ez orwelli parafrázis) – a szimulációs működést legitimálják. A valóságot és a „valós”-ságot az eleve közvetítettségnek tulajdonítják. Nem problematikus többé, hogy mennyiben modellezik a showban történt események a valóságot, hanem ezt a létmódot – a virtuális valóságot – fogadják el természetesnek. Ez jelenti a legnagyobb veszélyt a reflektálatlan befogadóra, a manipulatív működés lehetősége innen ered. A nézőkből azzal a gesztussal formálnak tömeget, hogy legitimáltatják a hiperrealist, amivel kezdetét veheti a szimulációs működés.

A show meghatározott számú (a hazai példában 10, ill. 12) embert különít el egy kialakított lakókörnyezetbe, amelyben nem érhetik őket a műsorvezető és a hozzászóló nézők megjegyzéseinek és néhány beküldött ajándéktárgyon kívül más, külvilágból származó ingerek. Hónapokig laknak bezárva, irányított feladatokkal látják el őket hétről hétre, naponta összefoglalják a nézők számára a történeteket, és meghatározott időnként kiesik a bentlakók és a nézők szavazatai alapján egy-egy ember. A manipuláció a show alakításában a szabályok folyamatos módosításában érhető tetten. A nézettségi adatok alakulása irányítja, hogy mikor legyen a játékosok kiszavazása, és mikor milyen szabályok szerint választhatják ki egymást. A magyar példában két kereskedelmi csatornán ugyanabban az időben egyszerre zajlik a napi bejelentkezés és a szavazás, amely szintén üzleti megfontolás eredménye. A jelölés és a kiesés szertartássá növelt gesztusok, külön közvetítést érdemelnek. Az interaktivitás az egyidejűleg több kommunikációs csatornán folyó társalgás lehetőségét jelenti egy adott témáról, illetve a hozzászólva alakításnak, tehát a variációk radikális megsokszorozhatóságának esélyét (pl. az Interneten alternatív útvonalak). A showk interaktivitását az összegző bejelentkezések alkalmával az élő

telefonos kapcsolat az Internet többretű használata (honlapok, e-mail, virtuális társalgószobák) és a mobiltelefon-szolgáltatók sms üzenetrendszere biztosítja.

Az „üres” történet

4. „közeg (tudományos szóhasználatban)”

Az együttélés folyamata adja a műfaj „elbeszélő” jellegét. A narratív struktúrára jellemző az irányítottság (a központi feladatok megadása), az állandó külső kontroll (több tucat kamera figyel) és a reflektálatlanság érzése, amely a bent lévők folyamatos megfigyeltségének és a cselekedeteikre adott külső válaszok hiányának oppozíciójából ered. A történetként való értelmezést ez utóbbi tényező segíti elő a legjobban. Az interaktivitás a történetmesélő műfajoknál is jellemző volt a média különböző formáinak elterjedését megelőzően, azonban nem virtuális közegben működött. A befogadó az értelmezés gesztusával fogadja be az adott történetet, egy regényt, egy képzőművészeti alkotás vagy egy összetett jelrendszeren alapuló mű esetében egyaránt. Az interaktív „elbeszélések” esetében a befogadó közölheti véleményét közvetetten a szereplőkről és cselekedeteikről (a szereplőkkel nem tud verbálisan kommunikálni, bár arra is volt példa, hogy a házban lakóknak beküldtek róluk szóló szöveges üzeneteket a szerkesztők), és befolyásolhatja a narratívát a kiszavazással. A művészetek esetében a befogadás során az értelmező az elbeszélő szöveg, képzőművészeti alkotás vagy az összetett, audiovizuális film jelrendszerét nem módosíthatja, nem áll fenn ebből a szempontból a művek és befogadók között interaktív kapcsolat. A különböző értelmezési stratégiák és elméleti belátások alapján természetesen ugyanaz az alkotás más-más jelentésben kelhet életre, azonban a jelölősor a szerzői jog – egy mesterséges, társadalmilag létrehívott szabályrendszer – fogalmának megjelenése óta védelem alatt áll. A populáris kultúra képződményeinek jelölősorai mediális és interaktív természetükből adódóan önállósodnak, a kerettörténet létezik, azonban tetszőleges – és nem is nagyon érdekes –, hogy milyen tartalommal töltődik meg.

A valóságshow esetében a befogadóval elhitetik, hogy a szerző hatáskörét birtokolhatja: számára nem tetsző szereplőket emelhet ki a történetből, vagy befolyásolhatja, hogy ki kerüljön be a történetbe. A manipuláció nem az individuumra, hanem egy széles rétegre/ a tömegre irányul. Fiske populáris kultúrára vonatkozó jellemzését – a rendszerből táplálkozó, azonban azzal ellentétes véleményformálást szolgáló jelenség – a manipuláció írja felül, amely a szimulációs működés eszköze a szociális lerombolásával a tömeg megteremtésére. A befogadó a show nézésekor elhiszi, hogy véleménye, szavazata döntő lesz egy-egy játékos kiszavazásakor, azonban a történet bonyolításakor nem a szereplők sorsára, nem is a

befogadó reakciójára helyeződik a hangsúly. A történet folytonosságát tartják életben a fenti tényezők, biztosítják az állandó értelmezhetőség, az állandó befogadói jelenlét látszatát. A tömeggé formáltság a nézők reflektálatlanságának eredménye, amellyel a szimuláció eléri célját: a kiüresített információ közvetítésének módjára irányítja a figyelmet, és lehetetlenné teszi az értelmezést, megszünteti a befogadói státuszt.

A narratíva független a benne felsorakozó jellemektől és a szereplők számától. Hogyan értelmezhető egy történet, ha nem vesszük figyelembe a szereplőit, hiszen a cselekmény az ő cselekedeteiket tartalmazza, amelyeket a jellemük és személyiségük határoz meg? Az interaktív narratív struktúrák középpontjában az elbeszélésnek azok az összetevői állnak, amelyeket az elbeszélés módjához és körülményeihez sorol az elemző. A történet tér- és időszerkezete, a couleur locale, a díszletek, az elbeszélői helyzet, a nézőpont jelentőségének felnagyítása váltja fel a szereplők egyéni és együttes sorsának alakulását. Egy térben és időben izolált, mesterségesen, a történet szereplőitől függetlenül kialakított díszletben zajlanak az események, az ételek kiválasztásán kívül nincs beleszólásuk a résztvevőknek a történésekbe, feladataikat nem maguknak találják ki. Önállóságukat a különböző próbatételek megoldásánál érvényesíthetik, amely a konfliktusok fő forrása. A veszekedések és indulatok azonban reprodukálhatók, bárki távozik, nem jelent minőségi változást sem pozitív, sem negatív irányban a történetre nézve. Hasonlóan az intim közelség és vonzalom kialakulása a résztvevők között sincs történetmódosító hatással. A kamerák elhelyezkedése, az infrakamera alkalmazása, az állandó mikrofonra kapcsoltág, a helyszín modernsége, felszereltsége állandóan ráirányítja a figyelmet az elbeszélés módjára. Az összefoglalókban nem a zajló eseményeken, hanem a műsorvezető és a stáb önkényes ide-oda kapcsolgatásán, a telefonvonalak számain és a különböző nyereményeken van a hangsúly, amelyeket a valamilyen módon véleményt nyilvánító nézők kaphatnak jutalmul. Nem az élőben leadott szexuális kapcsolat vagy veszekedés tartalma a fontos, hanem annak forradalmisága, hogy ez látható. Az Interneten 24 órán keresztül követhető a show, azonban ezt a lehetőséget a játék eleje óta nem azért preferálják, mert minden részletre fény derülhet (az összefoglalókból sok releváns rész marad ki a nézők reflexióiból ítélve), pusztán az effajta csatorna mint közvetítési mód a fontos (Jellemző, hogy akkor említették meg bővebben, amikor a túlterheltség miatt nem működött). Az elkülönítettség és az elérhetőség paradoxona strukturálja a történetet, a befogadáshoz hasonlóan az értelmezendő elbeszélés is manipulált.

Az elbeszélő művek történetében nem egyedülálló, hogy a történet másodlagossá válik az elbeszélés módjával szemben. Az irodalomban és a filmművészetben párhuzamosan jelentkezik ez a törekvés a francia nouveau roman

és a hozzá kapcsolódó filmes iskola esetében. A reprezentatív erejű filmes példa, a *Tavaly Marienbadban* ugyanezt az elvet alkalmazza. Folytonosan ismétlődő jeleneteket vágnak egymás után, teljesen neutrális környezetben, a karakterek körvonalazása nélkül. A 90 perces film nézésekor az a benyomása a befogadónak, hogy nem tudott meg semmit a két főszereplőről, azon kívül, hogy két, egymást követő évben mindketten ellátogattak a hotelba. A hangsúly a megalkotás módjára terelődik: a sematizált látványra, a nő fehér ruhájára, a statiszták hasonlóságára, a kerti sövény labirintusszerű kialakítására. Ezek az alkotások a cselekmény és az elbeszélés módja közti határvonalat tematizálják. A különbség e művészeti alkotások és az interaktív narratív struktúrák között abban áll, hogy az utóbbiak nincsenek tekintettel a határvonalra abban az értelemben, hogy bár az elbeszélés módja áll a középpontban, az értelmezővel elhitetik, hogy a történet és a befogadó a fontos, utóbbit olyannyira kiemelve, hogy szerzői attitűddel is kecsegtetik.

A nézők, a szereplők és az elbeszélés a manipuláció áldozata, amelyet reflektálatlanságuk eredményez. A tömeg válasza a valóságshow műfajára a szimulációs működés tudatosítása ugyanakkor az értelmezői státusz megtartása lehet, amely a show lelepleződésével, a jelentés elvesztésével járna. A hangsúly nem a szimuláción, hanem a lelepleződésen van. A szembesülés azonban nem tragikus, mivel feltételezi a szimulációval való Baudrillard-i „együttélés” elfogadását.

A hiperreális zeneélvezet – a reflexív stratégia

5. „→média”

A késő kilencvenes évek radikalizmusa a populáris zenében olyan globális kulturális keresztezéseket hoz, amelyekkel a kritika nem tud lépést tartani¹¹. A rave kultúra sampling metódusa¹² újradefiniálja a másolás, imitálás, eredetiség

¹¹ Angela McRobbie: *Thinking with music. Stars don't Stand Still in the Sky. Music and Myth*. New York University Press, 1999. New York and London, ed. Karen Kelly, Evelyn McDonnell. 37-49. (a továbbiakban: Angela McRobbie)

¹² A sampling: (sample=minta). A technozenei műhelyek alapvető eljárásmodja a samplingtechnika. A zenész a hallható világ tetszőleges fragmentumát képes nagy pontossággal kiszűrni. Ezek általában más zeneművekből vett mikroidézetek vagy mikrofonnal felvett zajok a civilizációból, illetve természetből. A samplerbe bemenő hangokat sokféle alakításnak lehet alávetni, fel is lehet gyorsítani vagy lassítani, vagy a hangmagasságot változtatni úgy, hogy az eredmény végül már semmiben sem hasonlít az eredeti jelre. A samplingtechnika a szabad kölcsönzés elvén alapul, azonban ehhez először perek sorát kellett megvívni, mivel a szerzői jog sértésének vették a dalok eredeti előadói a technozenészek működését. A CRF (Copyright Liberation Front) kampányt indított a

fogalmakat; a zeneírói tehetség a jó minőségű számítógépes technika házi használatban elérhetővé válásával köznapibb és eladhatóbb lett: önjelölt DJ-k¹³ és új műfajok tömegét termelik ki a bekövetkezett változások. A kritikának a művészi érték-kereskedelem kettősségén alapuló gondolkodása alkalmazhatatlan a zene új jelenségeire, ezért olyan kérdések megfogalmazására van szükség, amelyek arra irányulnak, hogyan teremthető piac a zenével foglalkozók új generációjának, milyen mértékű annak felvevőképessége, valamint milyen támogatottságot kaphatnak ezek a fiatal DJ-k a zeneipartól. A kritika életben maradásának útja a szakmai és esztétikai kérdések helyett szociális és gazdasági problémákra való válaszkeresés.¹⁴ McRobbie megállapítása annak a tünete, ahogyan a szimulációs működést reflexíven elfogadó DJ-kultúra visszahat a kritika tömegformáló mechanizmusára, és szociális kérdésekre irányítja a figyelmet. A médiában – a kritika beletartozik a média apparátusába – nem valósul meg a szociális rehabilitációja, azonban a tömeg reflektáló stratégiájával tükröt tartva a szimulációnak visszafordítja az információ-túlermelés kihívását. A zeneélvezet befogadói oldalát szintén megkísérti a szimuláció kihívása.

Az ezredforduló utáni időszakban az ambíció az időbeliség és térbeliség leküzdésére az információ sebességének követetetlen felgyorsulását eredményezi, amely a populáris kultúrában és a zenében is jelentkezik, és alapvető befolyással van a zene és a kereskedelem viszonyára. A zene közvetítésének módja változik meg: a világhálón minőségileg más formában – digitalizáltan – van jelen, amely a kereskedelmi forgalomban is elterjed a digitális alapú médiaforrás megjelenésével, az audio CD-lemez létjogosultságát veszélyeztetve (A videofilm-kereskedelemben a DVD jelenti ugyanezt a konkurenciát). A zene hozzáférhetősége a digitális világhálón alapvetően módosít(hat)ja azokat a kialakult kereskedelmi

sampling legalizálásának érdekében azzal érvelve, hogy az nem köznapi értelemben vett plágium, hanem kölcsönzés, művészi értelemben az ihlető mű újraértelmezése. Vegyes fogadtatásra talált a sampling módszere, mivel az előadás és zeneírás klasszikus gyakorlatának üzent hadat, amelynek képviselői sorozatban indították és indítják a szerzői jogi pereket az új irányzat képviselői ellen. A technika művelői, a DJ-k (ld. köv. lábjegyzet) a hagyományos sztárkultuszt is kihívták maguk ellen, mert a technozenei alkotók szinte anonímek, rengeteg alkotó van a színtéren, és mindegyikük több művésznevet is használ. (Köszönet Mirnics Gyulának a lábjegyzetben található információkért!)

¹³ A DJ: disc jockey=lemezlovas. A DJ a technozenei irányzat „zeneszerzője”, a sampling technikát alkalmazva saját technikai apparátust üzemeltetve zenés rendezvényeken keveri a zenét. A helyszínen átalakítja, torzítja, összekeveri, egymásba játssza a kiválasztott zenei objektumokat, új zenét gyárt. Az ilyen élő produkciókat sett-nek nevezi a szakirodalom.

¹⁴ Angela McRobbie-42., 49.

szerveződések, amelyekre a zeneipar építkezik (ld. Napster-per¹⁵). A művészet és kereskedelem dichotómiája lelepleződik, és új értelmezést kap: az imitáció legitimálódása, a hozzáférhetőség átértékelődése elsőként a fogyasztók és a zenészek kapcsolatában mutatkozik meg. A Napster-per kapcsán az már diagnosztizálható, hogy a művészek egy csoportja kiáll a Napster használói mellett, és proklamálják, hogy hasznukra válik, hogy elérhetők – elsősorban a hallgatók tetszését kielégítve – a zenék a világhálón. A lemezkiadók ellen érvelnek, mivel a művészek részesedése a lemezcégekhez viszonyítva jóval kevesebb a lemezeladásból. Az új mítosz a kereskedelemelvűség megbontását és a művészi érték reneszánszát jelenti? Ha igen: hogyan értelmezhető a művészi érték a sampling „új esztétikája” jegyében? A mítosz az információ felgyorsulásával, az elérhetőség virtuális kiterjedésével a szimuláció dimenziójába került. A zenei apparátus kapcsolata a zenével és a zene közvetítettségének minőségi változása következtében

¹⁵ Napster-per: A Napster számítógépes szoftver, amelyet Shawn Fanning 18 éves, elsőéves egyetemi hallgató (Northeastern University, USA) talált ki és indított útnak az Interneten. A program az egyik legszélesebb körben használt és legnépszerűbb nem reklámalapú szolgáltatással nőtte ki magát. A Napster technológiája a személy és személy közötti file-cserén alapszik. Használata lehetővé teszi a felhasználóknak, hogy egy kényelmes, könnyen elérhető, interface-en keresztül zenét lokalizáljanak és cseréljenek a világhálón. A Napster nem óriási szerver, ahonnan zenét lehet letölteni és hallgatni, hanem egy program, amelynek segítségével a különböző zenék elérési lehetőségeit hívhatja le, aki bejelentkezik rá. A bejelentkezett és saját listát megadó tagokról ad a program tartalomjegyzéket. Nem kötelező saját zenei kínálatot adni, lehet csak hallgatni mások ajánlatából. 1999. december 6-án indított először 5 neves lemeztársaság pert a Napster-használók ellen a különböző szerzői jogok megsértése miatt. A Napster ingyenes hozzáféréssel működött az Interneten, a zenékért nem kellett a felhasználóknak fizetniük, mivel egymás között cserélték ki azokat. Az első per óta sorozatos szerzői jogi perben áll a Napster a lemeztársaságokkal és zenészekkel. A Napster adatokkal bizonyítja, hogy a lemezeladást nem érinti számottevő mértékben a programot használók körében sem a szolgáltatás sikeressége, mivel a felhasználók nagy százaléka csak kipróbálja az új albumokat, majd megveszi őket. Azt is kinyilvánították, hogy a tagok nagy része fizetni is hajlandó a szolgáltatásért, és készek fizetni a szerzői jogokért, ha kedvező döntés születik. Az ügy nemcsak erre az egy szolgáltatásra, hanem a hálózaton elérhető összes zenei objektum kérdésére is megnyugtató választ vár, a rádióéhoz hasonló, kedvező feltételek mellett. (A Napster története és a per anyaga megtalálható a www.Napster.com honlapon. A lábjegyzet forrásul a honlap sajtószobájának egyik cikke szolgált: Manus Cooneynek – a Napster testületi és nyilvános ügyek szervezetének alelnökének vallomása, 2001 április).

módosult létmódja a szimuláció folyamatával írható le: eleve reprezentatív, mindig már szimulál, tárgya önmaga szimulált jelenléte lesz. A művészi érték új esztétikájában tünetként jelentkezik az eredetiség megszűnése, amely a szimuláció folyamatára jellemző. A mítoszt a hallgatók és a zenészek számára a virtuális tetszés és keresettség fogalmai határozzák meg: a mitikus tartalmak (a szerelem, a szociális meghatározottság, a transzállapot) már nem a klasszikus reprezentáció szintjén cserélődnek ki a zenei apparátus tagjai között. A zenepiac és zenekritika háttérbe szorul, és stratégiáján módosítania kell a gazdaságosság érdekében. A Napster-per tanulsága lehet, hogy bár a kezdeményezést valószínűleg kényszeríteni fogják a szerzői jog anyagi tiszteletben tartására, azonban a világháló nyújtotta lehetőséggel új kapcsolat jött létre a zene, a zenészek és a hallgatóik között. A hallgatóság lemondva a klasszikus esztétika visszaállításáról megkerüli a médiát, a szimulációra reflektálva létrehozza saját hallgatói pozícióját, amely a tömegalkotás visszautasítását eredményezi; új virtuális közösségeket¹⁶ alkot, amelyek alkalmazkodnak a szimulációhoz, és nemcsak elfogadják a jelentésnélküliséget, hanem egyáltalán nem is igénylik a jelölés folyamatát. Ez a szimulákrummal való „együttélés” reflexív stratégiája.

¹⁶ A számítógépes kultúra virtuális közösségeket alkot fajra, nemre, életkorra és egyéb társadalmi meghatározottságra való tekintet nélkül a populáris kultúra számos területén (beszélgetőszobák, koncertek az Interneten, Napster stb.). A virtuális közösségekben a személyiség tetszés szerint sokszorozódhat és módosulhat, értelmetlenné válik a hazugság fogalma, mivel bárki bármilyen információt közzé tehet önmagáról ellenőrizhetetlenül. A szimuláció az egyén személyiségfogalmát is átértelmezi, amely szintén a reflektáltság mértékétől függ: a tudatvesztés határáig is vezethet.

Irodalom:

Baudrillard, Jean: Simulacra and Simulation. (Szimulákrumok és szimuláció)
Transl.: Sheila Faria Glaser. The University of Michigan Press, 1994. 1-43., 79-86.

Fiske, John: Popular culture. Understanding popular culture. Routledge, 1989. 1-12.

McRobbie, Angela: Thinking with music. Stars' don't Stand Still in the Sky. Music and Mith. New York University Press, 1999. New York and London, ed. Karen Kelly, Evelyn McDonnell. 37-49.

Webhelyek:

www.Napster.com

Segédkönyv:

Bakos Ferenc: Idegen szavak és kifejezések kézikészítára. Akadémiai, Bp., 1994. 485.